

MEGA DRIVE

ARIEL

THE LITTLE MERMAID



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY



<http://www.disney-megadrive.com>

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

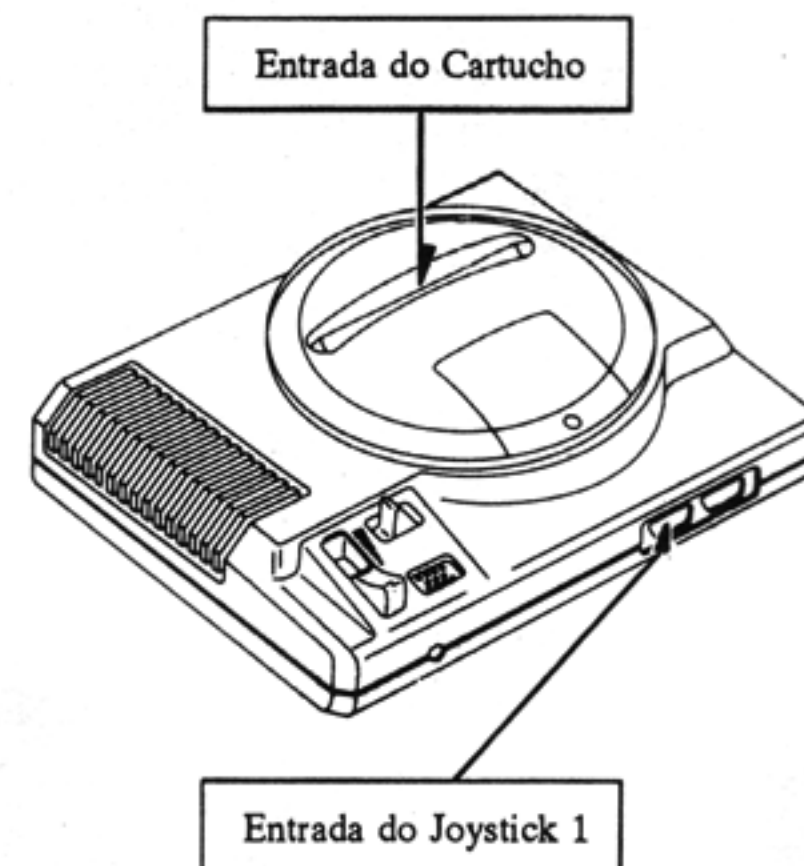
SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick.
2. Coloque o cartucho ARIEL THE LITTLE MERMAID no console, conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. Pressione o **Botão Início** quando aparecer a Tela de Apresentação.
5. ARIEL THE LITTLE MERMAID é para um jogador apenas.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!

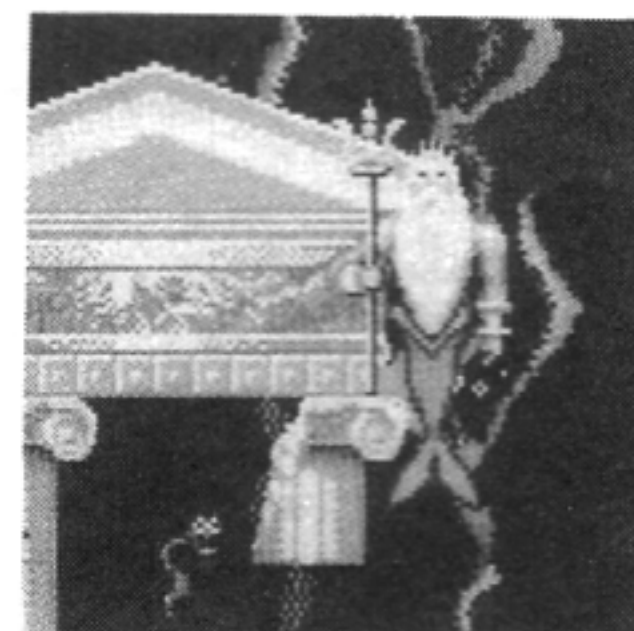
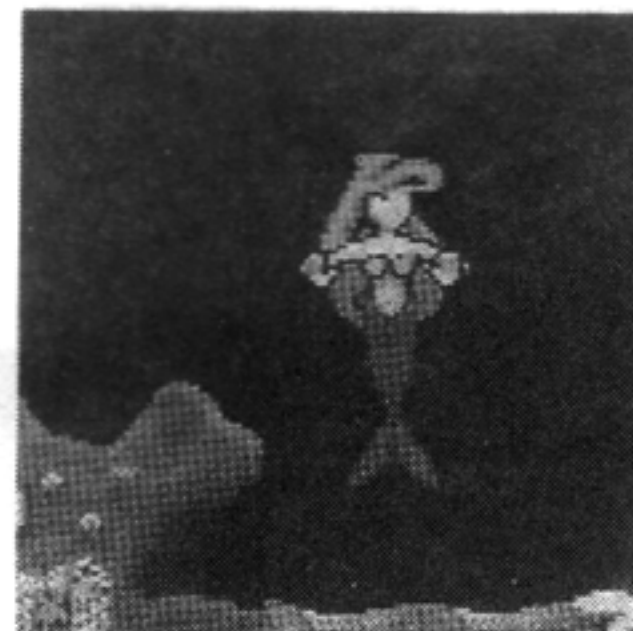


Deixe Meu Povo do Mar em Paz!

"Você nunca irá me derrotar! Os sete mares se curvarão sob o meu poder!" desafiou Úrsula, a Bruxa do Mar. Em seu plano para governar o Reino, ela está transformando legiões de sereias e tritões em tristes e pequenos pólipos. Pior, ela está enfeitiçando pacíficas criaturas do mar e chegou até a raptar um membro da família real! Tudo parecia perdido, até que Ariel ou Triton apareceram...

Ajude Ariel a resgatar sua voz mágica e salvar seu pai, o Rei Triton. Ou ajude Triton a arremessar seus raios e fulgurantes bolas de fogo para salvar Ariel. Você lutará contra ouriços-do-mar e esqueletos, e terá que se preparar para enfrentar furiosos tubarões. Teste sua força e agilidade contra o terrível Monstro de Lava e as hediondas serpentes da Medusa.

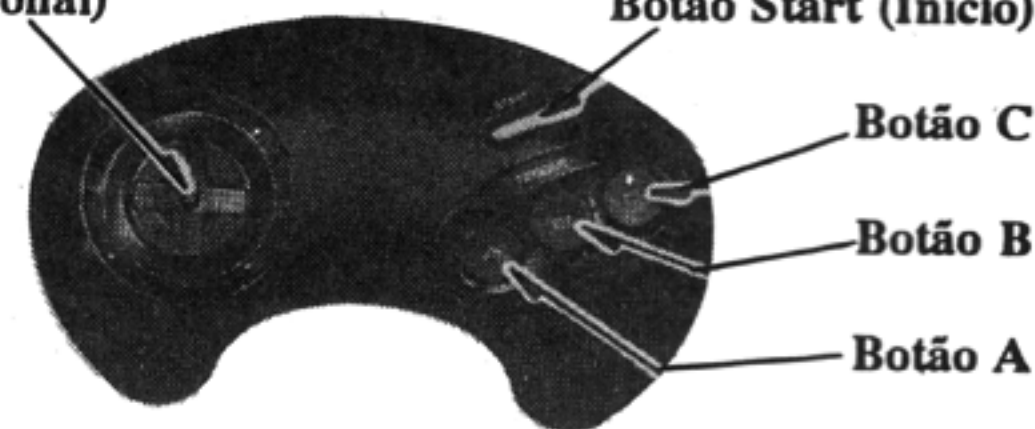
Mas não tema – amigos fiéis como o Linguado, Sebastian, e o Peixe Escavador correrão em seu auxílio sempre que os chamar. Abra tesouros submersos e cace através de deslumbrantes recifes de corais e cavernas profundas, com seus perigos escondidos. Encha-se de coragem, entre no covil escuro de Úrsula e prepare-se para enfrentar os desafios mais ferozes. Você terá que vencê-los para conseguir libertar o Reino!



Assuma o Controle!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Durante a Tela com o logotipo Sega:

- O Botão Início sai da Tela com o logotipo Sega e vai para a Tela de Apresentação.

Na Tela de Apresentação:

- O Botão Início sai da Tela de Apresentação e vai para a Tela de Opções.

Durante a Demonstração:

- O Botão Início sai da demonstração e vai para a Tela com o logotipo Sega.

Na Tela de Opções:

- O Botão D para cima e para baixo, move o marcador para a seleção.

ROLE (Personagem):

- O Botão D para direita ou para esquerda ou o Botão A, B ou C muda a seleção de Triton para Ariel.

DIFFICULTY (Grau de Dificuldade):

- O Botão D para direita ou para esquerda ou o Botão A, B ou C permite circular entre as opções.

SOUND (Som):

- O Botão D para direita ou para a esquerda ou o Botão A, B ou C desliga ou ligam o som.

NORMAL WEAPON (Arma Normal), SUPER WEAPON (Super Arma), CALL FISH FRIEND (Chamando um Peixe Amigo):

- Mova o marcador para o item que você deseja mudar. Pressione então o Botão A, B ou C para rearranjar as funções de controle.
- O Botão Início começa o jogo a qualquer momento.

No Fundo do Mar, Todos os Níveis:

- O Botão Início dá uma pausa no jogo e apresenta o mapa do nível.
- O Botão D para qualquer direção muda a direção de Ariel/Triton e faz ela/ele nadarem para frente. Pressione repetidamente para obter maior velocidade.
- O Botão A dispara a super arma: para Ariel – uma chuva de estrelas mágicas; para Triton – um raio.
- O Botão B dispara a arma normal: para Ariel – notas brilhantes; para Triton – uma bola de fogo.
- O Botão C chama um Peixe Amigo.

No Mapa:

- O Botão A, B ou C chama a tela de seleção FISH FRIEND (Peixe Amigo).
- O Botão Início faz você retornar para o jogo.

Na Tela de Seleção FISH FRIEND

- O Botão Início faz você retornar para o jogo.
- O Botão D para direita ou para esquerda ilumina o Peixe Amigo.

Na Tela SCUTTLE'S MAGICAL COLLECTION (Coleção Mágica de Scuttle):

- O Botão D para direita ou para esquerda, para cima ou para baixo, muda o objeto iluminado.
- O Botão A, B ou C troca seu tesouro pelo objeto iluminado.
- O Botão Início faz você retornar ao jogo.

Na Tela de CONTINUE:

- O Botão D para cima ou para baixo muda o item iluminado.
- O Botão A continua o jogo.
- O Botão B sai do jogo.

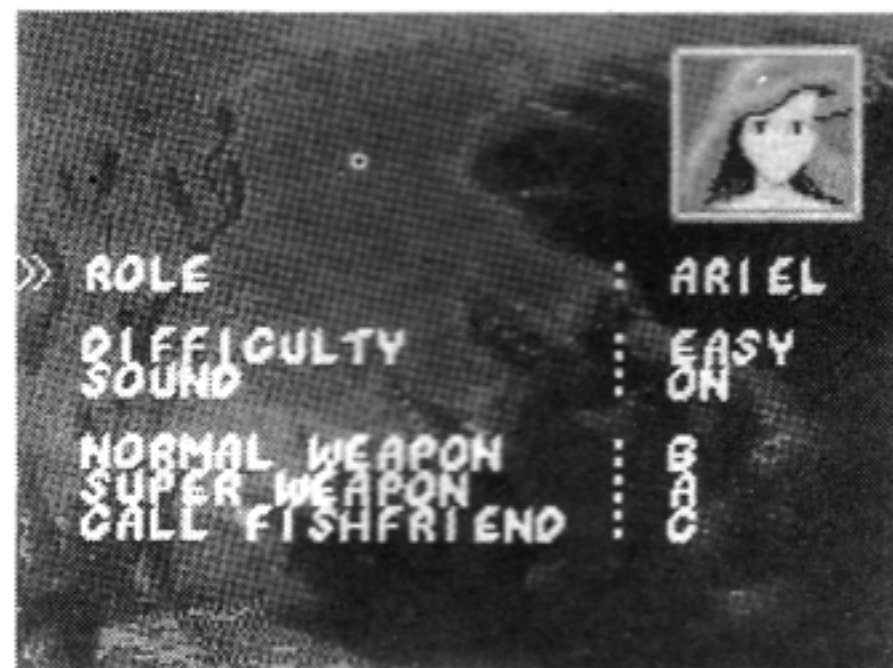
NOTA: Você pode trocar as funções dos Botões "A", "B" e "C" na Tela de Opções. Ver "Definindo as Opções", adiante.

Iniciando



Após o logotipo SEGA, a Tela de Apresentação aparecerá. Se você não fizer nada, verá uma demonstração de Triton e uma de Ariel nos Recifes. Pressione o Botão Início até chegar à Tela de Opções.

Definindo as Opções



Pressione o Botão D para cima ou para baixo, a fim de mover o marcador para uma categoria, e então siga as instruções abaixo para selecionar os itens dentro dessa categoria.

ROLE (Personagem):

Pressione o Botão D para direita ou para esquerda ou, pressione o Botão A, B ou C para selecionar Triton ou Ariel.

DIFFICULTY (Grau de Dificuldade):

Pressione o Botão D para direita ou para esquerda ou, pressione o Botão A, B ou C para fazer sua escolha. Num jogo fácil (EASY), Triton/Ariel começarão com mais chances, tesouro, super armas, Peixes Amigos e chaves. Além disso, você irá automaticamente ao nível do chefe após terminar cada um dos quatro níveis.

Num jogo difícil (DIFFICULT), Triton/Ariel começarão sem super armas, chaves ou tesouro, poucos Peixes Amigos, e terão que encontrar a entrada para cada nível de chefe. Num jogo médio (MEDIUM), a entrada do nível do chefe aparecerá no mapa, e você deverá fazer Triton e Ariel nadarem até esse ponto para poderem entrar.

SOUND (Som):

Pressione o Botão D para direita ou para esquerda, ou pressione o Botão A, B ou C para ligar ou desligar o som.

NORMAL WEAPON (Arma Normal), SUPER WEAPON (Super Arma) e CALL FISH FRIEND (Chamar um Peixe Amigo):

Mova o marcador para uma dessas seleções e pressione o Botão A, B ou C para mudar sua função. Se você não mudar a seleção, verá na tela "B" – NORMAL WEAPON, "A" – SUPER WEAPON, e "C" – CALL FISH FRIEND. Tente as três configurações enquanto estiver aprendendo a jogar e encontre uma que mais lhe agrade.

EXIT (Sair):

Quando estiver satisfeito com as escolhas, pressione o Botão Início para dar início ao jogo.

Uma Aventura Submarina

Para manter o Reino do Mar a salvo e resgatar Triton ou Ariel, em cada um dos quatro níveis você deverá encontrar e libertar todos os seres do mar, e então vencer o chefe da fase. Você lutará com criaturas enfeitiçadas em todos os locais. Defenda-se!

Como Ariel, você fará as criaturas maléficas desaparecerem cantando com sua bela voz e com as suas poderosas estrelas cintilantes.

Como Triton, você arremessará bolas de fogo e raios poderosos.

Sinais da Tela

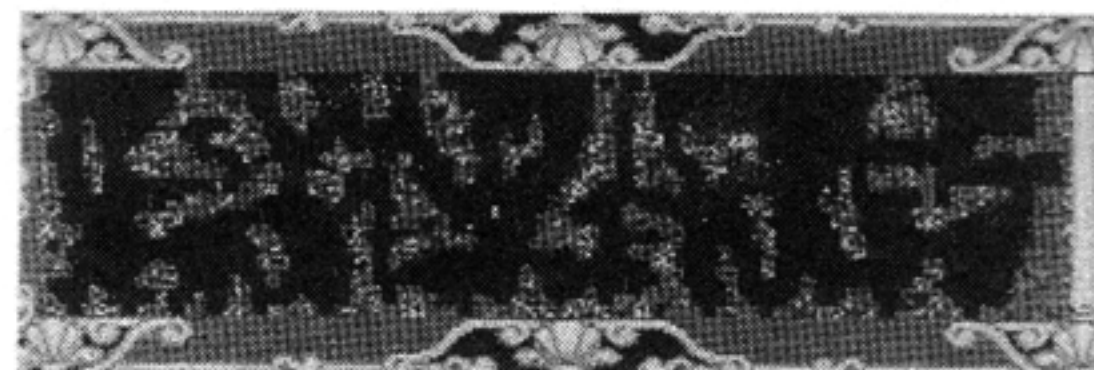


Nível de Saúde	Super Arma	Chaves	Povo do Mar	Peixe Amigo	Tentativas
----------------	------------	--------	-------------	-------------	------------

- **Nível de Saúde:** Mostra o nível da sua saúde. A barra decresce da direita para esquerda, conforme sua saúde for enfraquecendo.
- **Super Arma:** Conta as estrelas cintilantes ou raios que restam para serem usados contra os oponentes.
- **Chaves:** Conta as chaves que ainda lhe restam para abrir as arcas de tesouros.
- **Povo do Mar:** Mostra quantos seres do mar você ainda tem para resgatar nesse nível.
- **Peixe Amigo:** Mostra o Peixe Amigo que estará pronto a ajudá-lo.
- **Tentativas:** Conta o número de chances que você ainda tem antes de ter que usar uma Continuação.

Onde está o Povo do Mar?

Esta é uma questão que Úrsula não quer que você responda! Mas não dê bola para ela! Vá em frente e pressione o **Botão Início** durante o jogo para dar uma pausa na ação, ir até o seu mapa e dar uma olhada.



Você está aqui!

Em cada nível, um mapa mostrará onde Úrsula está escondendo o povo do mar – eles são representados por pequenos pontos brilhantes. Nos quatro níveis secretos dos chefes – Recife, Navio Naufragado, Atlantis e Caverna, você verá mapas menores, identificando sua localização e a localização do chefe.

NOTA: A entrada para o nível secreto do chefe aparecerá no mapa somente durante o jogo de nível médio, e nunca durante o jogo de nível fácil ou difícil.

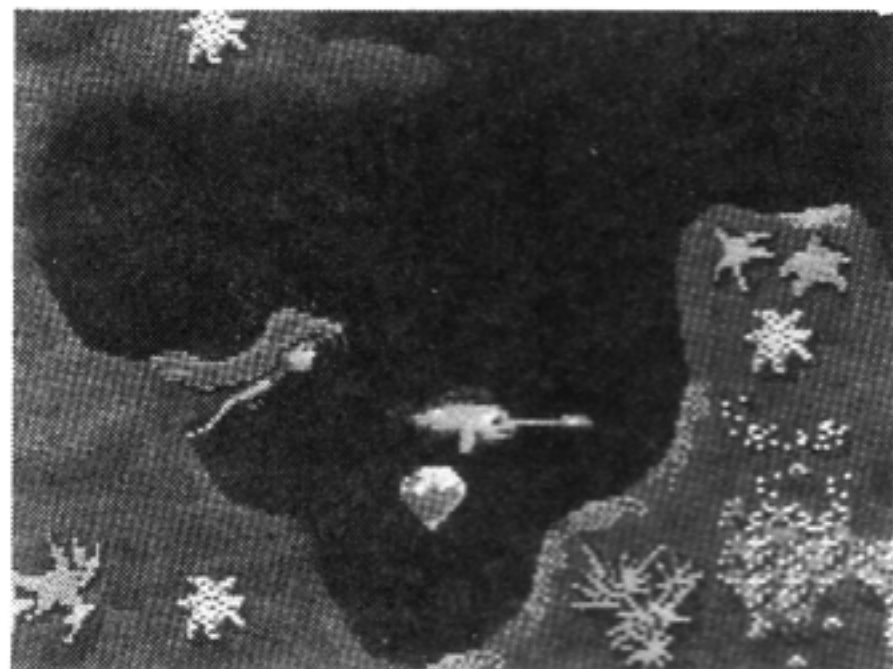
Pólipos, Enfim a Liberdade!

Flutue sobre esse miserável pequeno pólipos ou atire nele com uma arma normal para transformá-lo de volta numa bela criatura do mar.

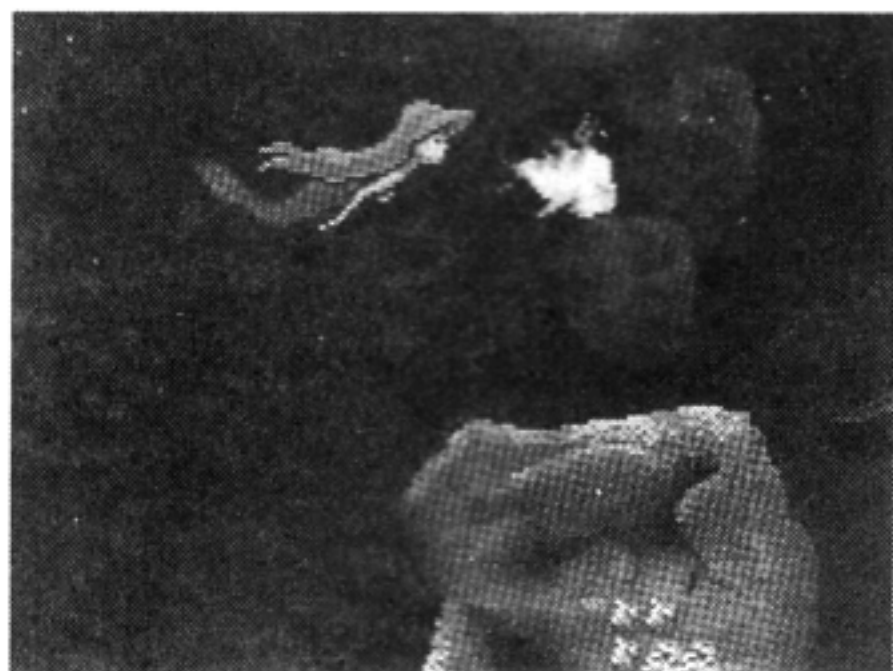


Chamando Todos Peixes Amigos...

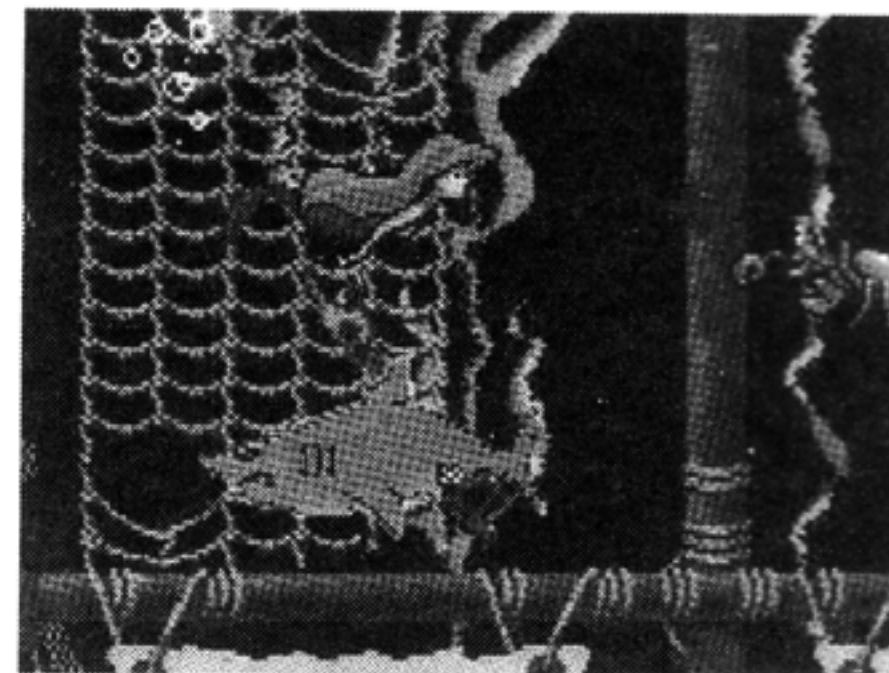
O Linguado, Sebastian e o Peixe Escavador são os melhores amigos que você poderia ter! Pressione o **Botão C** para chamar ao seu lado o Peixe Amigo atualmente selecionado.



PEIXE ESCAVADOR: Ajuda você a descobrir tesouros enterrados!



LINGUADO: Empurra rochas para fora do caminho.



SEBASTIAN: Como um anjo da guarda, espanta os oponentes e impede temporariamente que você se machuque.

Seleção de Peixes Amigos

Pressione o **Botão Início** durante o jogo para ver o mapa e então pressione o **Botão A, B** ou **C** para ver a Tela de Seleção de Peixe Amigo. Pressione o **Botão D** para direita ou para esquerda para iluminar qual Peixe Amigo você quer que fique de prontidão, aguardando seu chamado. O número abaixo de cada Peixe Amigo mostrará quantos ainda restarão para ajudá-lo.



Tesouros e Objetos Úteis

Há alguns objetos espalhados pelo Reino que Úrsula esqueceu de enfeitiçar! Flutue sobre eles quando encontrá-los.



Chave: Abrirá uma arca de tesouro.



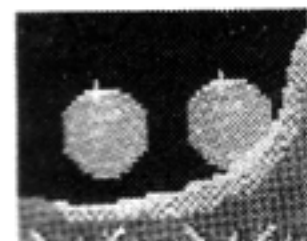
Arca do Tesouro: Algumas vezes a descoberto, outras enterrada na areia, as arcas do tesouro proporcionarão uma fortuna de objetos úteis – mas somente quando você tiver uma chave! Flutue sobre a arca para liberar os objetos mágicos, e então flutue rapidamente sobre os objetos antes que eles subam à superfície. Cada vez que você abrir a arca você gastará uma chave.



Pequeno Coração: Restabelecerá um pouco seu nível de saúde.



Jóia: Será adicionada ao seu tesouro.

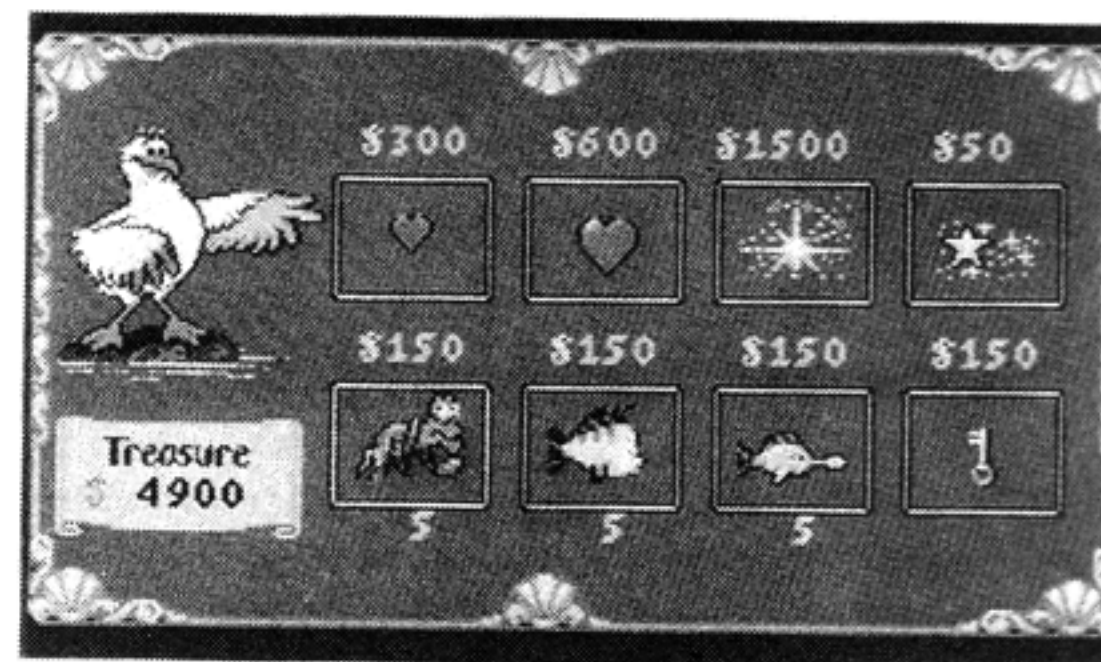


Moeda: Ampliará seu tesouro.

A Coleção Mágica de Scuttle

Em cada um dos quatro níveis principais, você encontrará o bom e velho Scuttle – a gaivota – esperando pacientemente para ver o que você escolherá de sua coleção. Flutue até ele para entrar em sua loja. Pressione o **Botão D** para direita ou para esquerda, para cima ou para baixo a fim de iluminar o objeto que você quer. Pressione o **Botão A, B** ou **C** para trocar o tesouro por um objeto mágico.

Pequeno Coração Grande Coração Brilho/Tentativas Estrela



Sebastian Linguado Peixe Escavador Chave

Você poderá trocar seu tesouro por qualquer coisa da coleção de Scuttle: pequenos corações, chaves, e ajuda de Sebastian, do Linguado e do Peixe Escavador. Você também poderá trocar pelos seguintes objetos:

- **Grande Coração:** Restaurará completamente sua saúde.
- **Brilho:** Dará a você mais uma chance antes de ter que usar uma Continuação.
- **Estrela:** Dará a você mais um tiro com sua poderosa voz de estrela ou com o raio.

Pressione o **Botão Início** para voltar ao jogo. E atenção: a coleção de Scuttle não está mais no mapa, portanto, você terá que procurá-la!

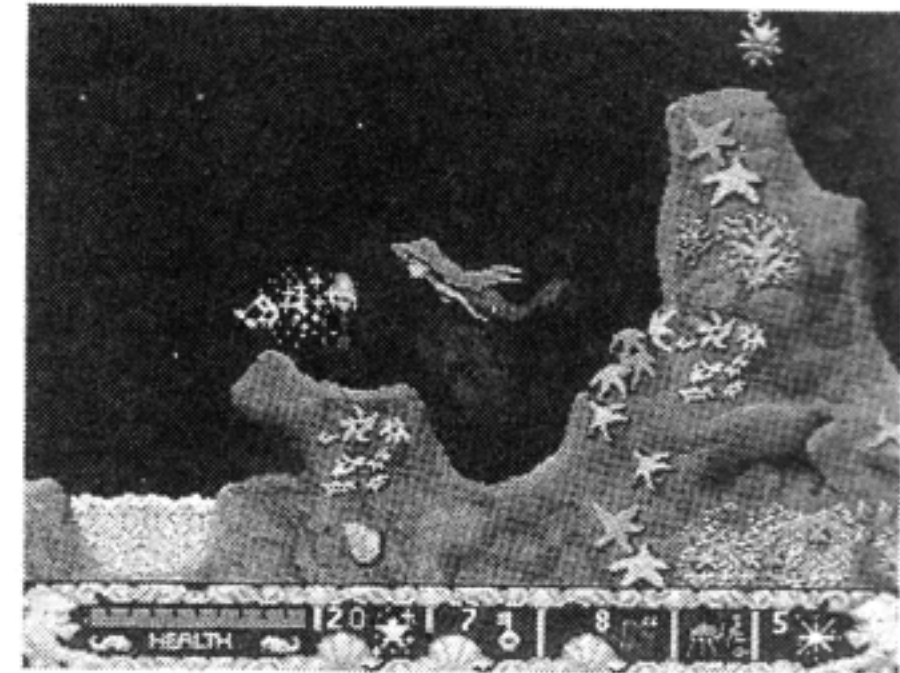
Fim do Jogo e Continuação



Você perderá uma chance quando seu nível de saúde estiver exaurido. Você verá a Tela de CONTINUE quando tiver terminado com todas as chances. Há 4 Continuações num jogo fácil, 2 num jogo médio, e só 1 num jogo difícil. Pressionando o **Botão A** para continuar, você poderá retomar o jogo a partir do último nível jogado.

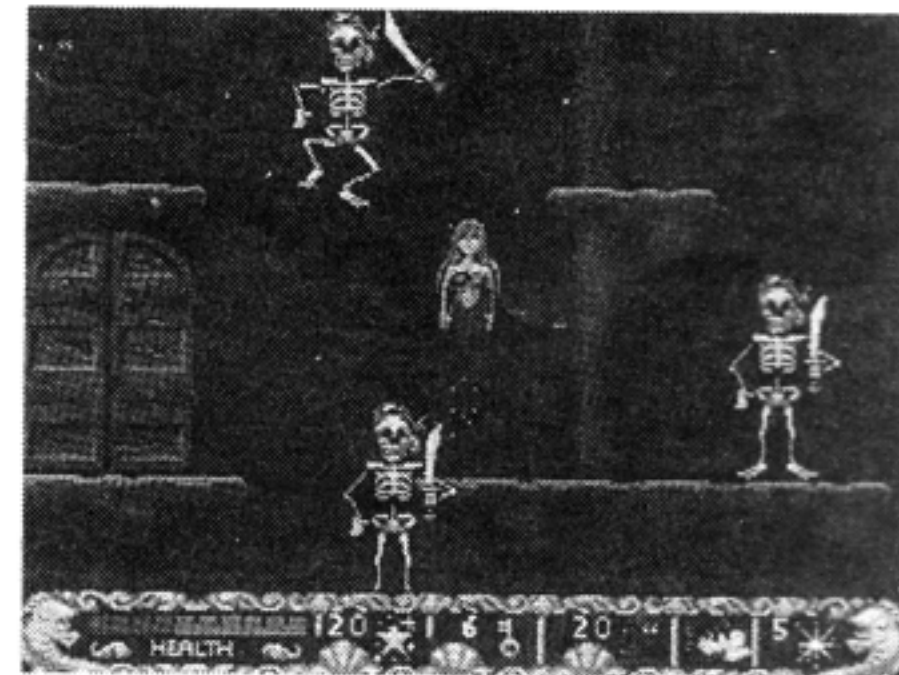
Locais no Fundo do Mar

Nível 1 – O Recife:



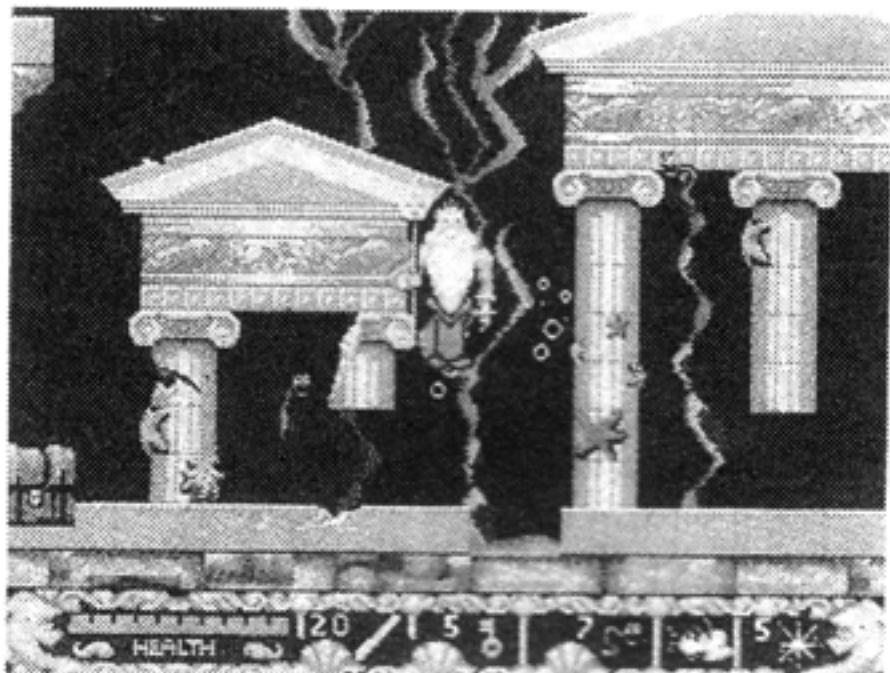
O Recife é belo mas abriga muitos perigos. Fique atento aos terríveis tubarões, enguias, ouriços-do-mar e mariscos!

Nível 2 – O Navio Naufragado:



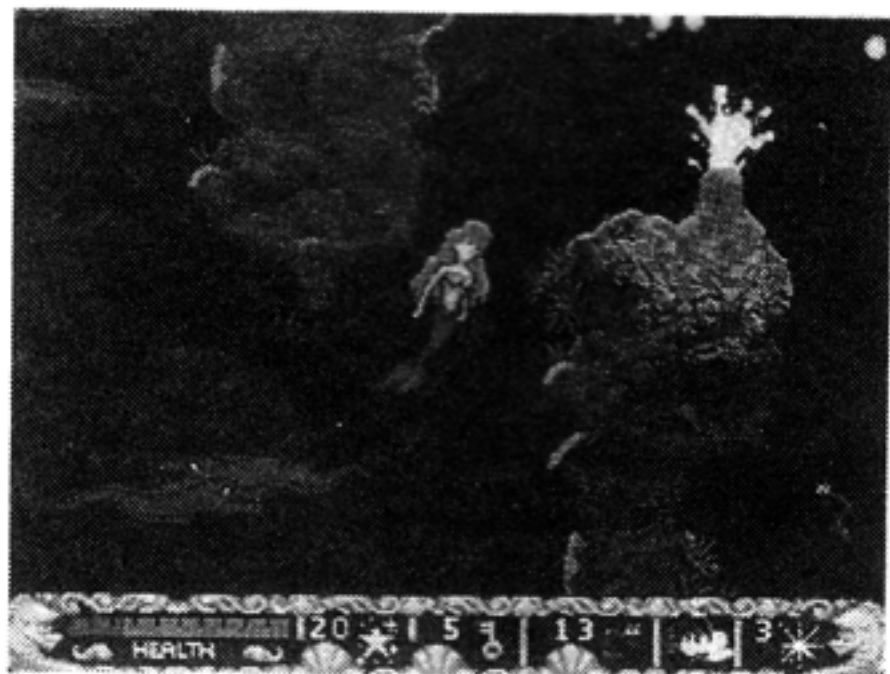
Esqueletos manuseando espadas tentarão atacá-lo de todas as direções.!

Nível 3 – Atlantis:

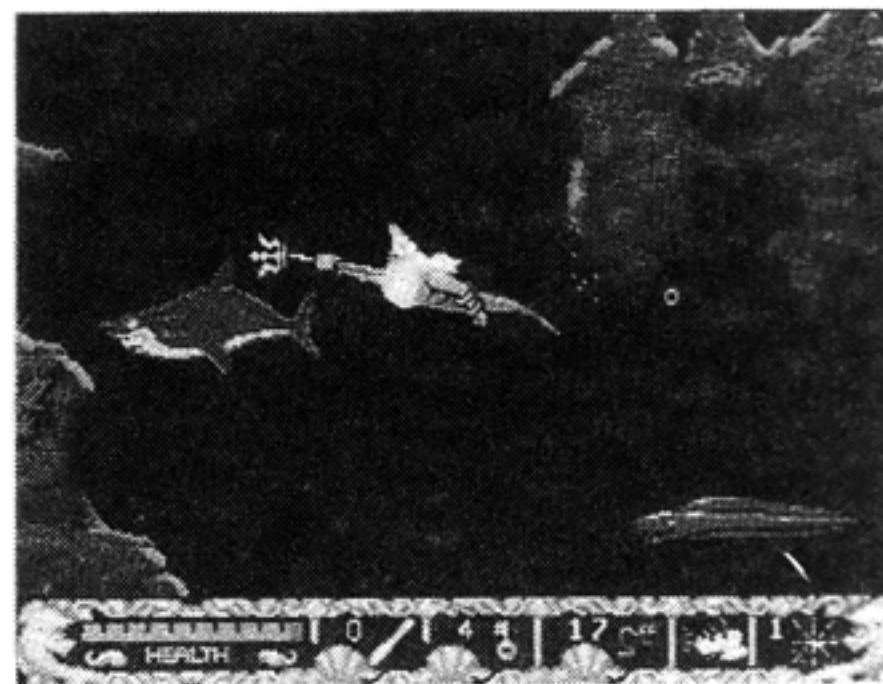


Em Atlantis, antigas estatuas arremessam discos em sua direção. Não se deixe pegar pelo Arqueiro – ele aparece inesperadamente e atira flexas.

Nível 4 – A Caverna:



Na Caverna, você deve evitar os montes de lava fervente – e o número cada vez maior de criaturas enfeitiçadas. Mantenha o sangue frio!



Criaturas Enfeitiçadas

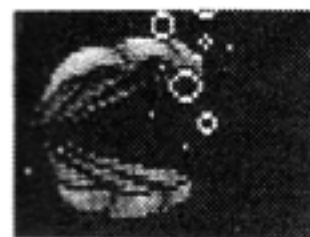
Estas criaturas sórdidas estão sob o feitiço de Úrsula e obedecerão suas ordens para derrotá-lo.



Ouriço-do-Mar: Se você tocá-lo ficará ferido.



Caranguejo: Acabará com sua saúde ao beliscá-lo.



Marisco: Dançará sedutoramente mas sua concha também poderá mordê-lo! Às vezes você poderá pegá-lo para liberar algum objeto de valor.



Tubarão: Estes caras são muito sociáveis, e estão determinados a ter você para o jantar.

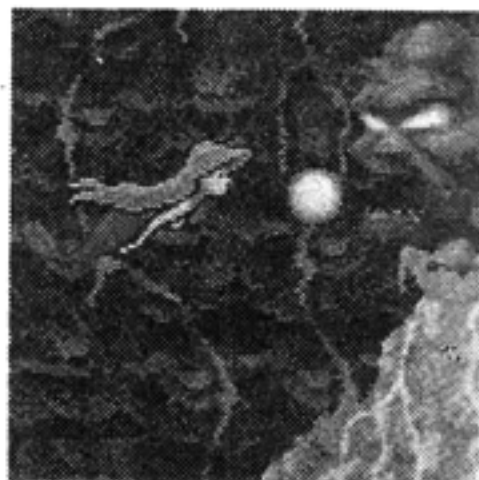


Enguia: Elas acabarão com você roubando sua força. Na Caverna elas são elétricas!

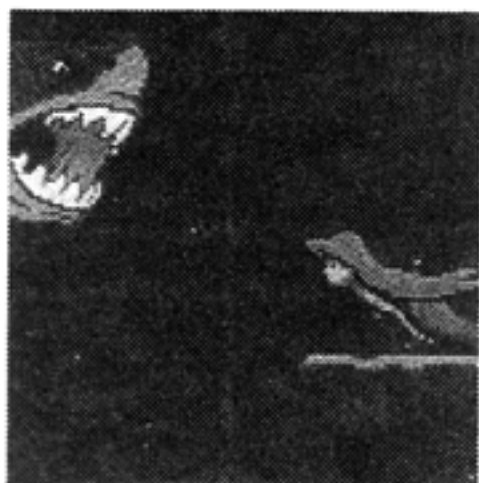


Esqueletos: Suas espadas são perigosas, bem como seus ossos!

Monstros



O Monstro de Lava não está tendo um bom dia. Ele está soprando continuamente lava fervente.



O Chefe Tubarão tem um super apetite! E uma porção de dentes para prová-lo!



A Medusa. Ela nada pode fazer com o cabelo que tem. Pegue um de seus cachos por vez. Seja persistente!

Um Encontro com Úrsula

Lute com a horrível Bruxa do Mar para salvar seu pai ou sua filha raptada.

Dicas para Sobrevivência no Fundo do Mar

- Se você estiver jogando uma partida difícil, seja cuidadoso quanto ao uso freqüente da ajuda do Linguado. Poupe-o para as áreas mais difíceis.
- Antes de deixar cada nível para lutar com o chefe, não se esqueça de visitar Scuttle fazendo um estoque de objetos úteis. Você precisará de toda força e chances para cumprimentar seu novo anfitrião!
- Alguns monstros são extremamente violentos. Dê vários tiros e fuja de sua alça de mira, para fazê-los cansar. Se você for paciente e habilidoso, conseguirá derrotá-los.
- Não esqueça de chamar a ajuda de Sebastian quando você vir uma multidão de criaturas querendo fazê-lo cair numa emboscada! Sozinho você ficará muito ferido.

ATENÇÃO:

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

TEC TOY**CERTIFICADO DE GARANTIA**

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY**NºCO 034 757068**PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266